TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio 2®

Manuel d'utilisation

Chers parents,

Chez **VTech®**, nous savons combien l'apprentissage de la lecture est une étape importante dans le développement de l'enfant.

Avec **Storio 2**, il va pouvoir s'initier à la lecture de manière ludique et dynamique grâce à des histoires animées.

Chaque titre **Storio 2** contient une histoire entraînante à lire et à écouter, un mini-dictionnaire permettant de voir une définition de certains mots de l'histoire, 3 activités de création et 3 jeux amusants mettant en scène les héros préférés de l'enfant.

La tablette interactive **Storio 2** permet également de prendre ou de visionner des photos, de faire ou de lire des vidéos et de développer sa créativité.

VTech® propose une large gamme de titres spécialement développés pour **Storio 2**. Le contenu de chaque titre, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **Storio 2** vous donnera entière satisfaction.

L'équipe **VTech®**

SOMMAIRE

INTRODUCTION 1

CONTENU DE LA BOÎTE 2

COMMANDES 3

ALIMENTATION 5

- Piles 5
- Adaptateur 8

POUR COMMENCER À JOUER 9

- Menu principal 10
- Cartouche 3 applis à découvrir ! 11

DESCRIPTION DES APPLICATIONS 12

INSÉRER UNE CARTE SD 21

SE CONNECTER À UN ORDINATEUR 22

LECTEUR VIDÉO 23

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE DE L'ORDINATEUR 24

ENTRETIEN 26

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES 26

SERVICE CONSOMMATEURS 28

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE 29

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL 30

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Storio 2** de **VTech®**. Félicitations !

Véritable innovation, **VTech®** est une tablette multimédia au contenu éducatif riche, varié et évolutif, conçue spécifiquement pour les enfants de 3 à 9 ans !

Storio 2 propose de nombreuses applications pour découvrir des histoires animées, se divertir avec des jeux, exercer sa créativité grâce à des activités de dessin et de coloriage.

Storio 2 possède un véritable appareil photo de 1,3 mégapixel pour prendre des photos avec de nombreux cadres ou effets déformants et réaliser des vidéos !

Véritable tablette multimédia, **Storio 2** permet de visionner ses photos, de les retoucher, de lire des vidéos ou d'écouter ses musiques préférées !

Storio 2 dispose également de nombreux outils pratiques (bloc-notes, répertoire d'amis, calendrier, chronomètre, calculatrice).

Storio 2 est un système évolutif qui dispose d'une large gamme de cartouches de jeu éducatives, adaptées à chaque âge.

Storio 2 peut également se connecter à un ordinateur pour télécharger de nouvelles histoires, des jeux, de la musique et des vidéos !

Avec **Storio 2**, chaque jour est une nouvelle découverte !

CONTENU DE LA BOÎTE

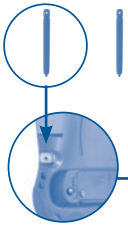
1. Tablette éducative multimédia **Storio 2** de **VTech**® (avec stylets inclus)
2. Une cartouche de jeu
3. CD d'installation de l'**Explor@ Park**
4. Un câble USB
5. Le manuel d'utilisation

CD d'installation de l'**Explor@ Park**

Manuel d'utilisation

Câble USB

2 stylets **Storio 2**



Cartouche *3 applis à découvrir !*

Tablette interactive **Storio 2**

Attention ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: all packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

COMMANDES

Appareil photo rotatif

Bouton Appareil photo

Écran couleur tactile

Bouton Menu

Prise adaptateur secteur

Prise casque

Bouton Marche/Arrêt

Port USB

Boutons Luminosité

Micro

Boutons Volume sonore

Bouton Aide

Emplacement pour cartouche de jeu

Stylets et porte-stylet

Attache pour dragonne (dragonne non incluse)

Couvercle du compartiment de la pile de sauvegarde

Couvercle du compartiment à piles

Bouton d'ouverture du compartiment à piles

Emplacement pour carte mémoire SD (non incluse)

Compartiment à piles

Support

COMMANDES

Commande	Action
Appareil photo	Déplacer l'objectif vers soi pour se prendre en photo, ou vers l'extérieur pour photographier sa famille ou ses amis.
Écran tactile	Toucher l'écran avec le doigt ou avec le stylet pour jouer.
Prise adaptateur secteur	Pour brancher un adaptateur secteur (non inclus).
Prise casque	Pour brancher un casque ou des écouteurs (non inclus). Note : tension de sortie maximale ⩽ 150mV.
Bouton Marche/Arrêt	Pour allumer ou éteindre **Storio 2**.
Port USB	Pour brancher le câble USB et connecter **Storio 2** à un ordinateur.
Boutons Luminosité	Pour ajuster la luminosité de l'écran.
Bouton Aide	Pour entendre à nouveau une instruction ou obtenir un conseil.
Micro	Parler dans le micro permet d'enregistrer sa voix et de jouer à certaines applications.
Boutons Volume sonore	Pour régler le volume sonore.
Bouton Appareil photo	Pour entrer directement dans l'application **Appareil photo**, ou pour prendre une photo si l'on est déjà dans cette application.
Bouton Menu	Pour revenir au menu principal, à tout moment.
Emplacement pour cartouche de jeu	Pour insérer une cartouche de jeu.
Stylets et porte-stylet	Utiliser son doigt ou le stylet pour jouer. Toujours remettre le stylet dans le porte-stylet après utilisation.
Couvercle du compartiment de la pile de sauvegarde	La pile de sauvegarde permet de maintenir l'horloge à l'heure (plus de détails au paragraphe ci-dessous).

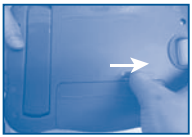
Attache pour dragonne (dragonne non incluse)	Pour attacher une dragonne (non incluse).
Bouton d'ouverture du compartiment à piles	Faire coulisser sur ce bouton pour ouvrir le compartiment à piles. Toujours replacer le compartiment après avoir changé les piles.
Support	Sortir ce support pour maintenir **Storio 2** droit et l'utiliser comme un cadre photo numérique.

ALIMENTATION

PILES

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Storio 2** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Storio 2** comme indiqué sur l'image 1.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles, comme indiqué sur l'image 2.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



1

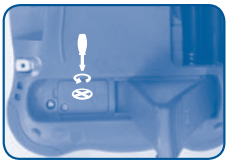
2

Installation de la pile de sauvegarde

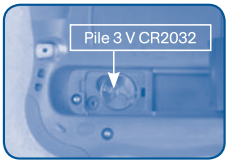
Une pile de sauvegarde CR2032 (fournie) est nécessaire pour maintenir l'horloge de **Storio 2** à l'heure.

Suivre les étapes suivantes pour changer la pile :

1. S'assurer que **Storio 2** est éteint.
2. Localiser le compartiment à pile de sauvegarde au dos de la tablette, sous le socle.
3. Ouvrir le compartiment à pile de sauvegarde à l'aide d'un tournevis cruciforme, comme sur l'image 8.
4. Insérer une pile de sauvegarde de type 3 V CR2032, comme sur l'image 9.



8



9

5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à pile de sauvegarde.

Mise en garde

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

Lorsque **Storio 2** est utilisé avec des piles, si l'icône apparaît à l'écran, cela indique que le niveau des piles est faible et que vous devrez bientôt les remplacer. L'autonomie du jeu lorsque l'icône apparaît est d'approximativement 10 à 30 minutes, selon le type de piles utilisé. Ensuite, **Storio 2** s'éteindra automatiquement.

Pour préserver la durée de vie des piles, **Storio 2** s'éteint automatiquement après 8 minutes d'inactivité. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour redémarrer **Storio 2**.

Installation

Storio 2 peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur (vendu séparément).

Nous recommandons l'utilisation d'un adaptateur VTech (AC/DC 7,5 V 400 mA ou 9 V 300 mA) conforme à la norme EN61558.

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située en haut du jeu.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jeu. En cas de brusque arrêt, il suffit de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

MISE EN GARDE

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un adaptateur aux caractéristiques recommandées par **VTech**® (voir paragraphe précédent).
- **VTech**® recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.

- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Ne jamais utiliser plus d'un seul adaptateur à la fois.
- Le produit ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.

POUR COMMENCER À JOUER…

Étape 1 : Allumer Storio 2

Allume **Storio 2** en appuyant sur le bouton **Marche/Arrêt** pendant quelques instants.

Étape 2 : Personnaliser Storio 2

La première fois que tu utiliseras **Storio 2**, tu pourras le personnaliser en entrant ton nom et en prenant une photo pour te représenter. Utilise le clavier à l'écran pour entrer ton nom et appuie sur OK pour valider. Positionne ensuite l'objectif de l'appareil photo vers l'intérieur et appuie sur l'icône de l'appareil photo pour prendre une photo de ton visage. Tu peux également choisir une image parmi celles proposées. Puis touche OK pour valider.

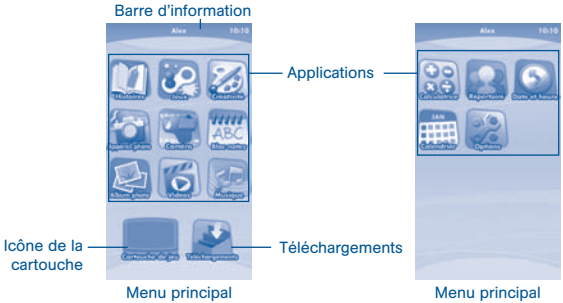
Étape 3 : Menu

Le menu de **Storio 2** présente 16 icônes différentes*. Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour faire défiler les icônes. Touche une icône pour accéder à son contenu.

*Débloque l'application **Créativité** en enregistrant ton **Storio 2** sur l'**Explor@ Park**. Pour plus de détails sur la connexion à l'**Explor@ Park**, reporte-toi à la page 22.

Note : la première fois que tu joues à **Storio 2**, pense à régler l'heure et la date dans l'application **Date et heure**. Pour plus de détails, reporte-toi à la page 19.

MENU PRINCIPAL



Barre d'information : pour voir le nom de l'utilisateur et l'heure qu'il est.

Applications : touche une icône pour accéder au contenu de l'application.

Icône de la cartouche : lorsqu'une cartouche de jeu est insérée, touche cette icône pour y accéder.

Téléchargements : touche cette icône pour accéder à tout ce que tu as téléchargé à partir de l'**Explor@ Park**.

PRINCIPALES ICÔNES DE FONCTION

Icône	Fonction
	Pour valider un choix.
	Pour annuler un choix.
	Pour ajouter un nouvel élément.
	Pour supprimer directement un élément.
	Pour modifier quelque chose.
	Pour revenir à l'écran précédent.

	Pour quitter.
	Pour choisir un élément à supprimer.
	Pour entrer en mode d'édition.
	Ceci indique que le contenu à été bloqué dans le **Contrôle parental**. Maintenir le bouton (?) enfoncé pour débloquer le contenu.

CARTOUCHE 3 APPLIS À DÉCOUVRIR !

Insère la cartouche **3 applis à découvrir !** dans l'emplacement au dos de **Storio 2**. L'icône de la cartouche apparaîtra en bas à gauche du menu principal. Touche l'icône pour accéder au contenu de la cartouche.

La cartouche de démonstration contient l'histoire **Rufus, un petit chien en ville**, le jeu **Attrape-aliens** ainsi que l'application **Coloriage**.

Histoire Rufus, un petit chien en ville

Découvre l'histoire de Rufus, un chien de la campagne dont la famille vient d'emménager en ville !

Touche les mots de l'histoire pour les découvrir un par un. Touche les mots surlignés pour découvrir leur signification.

Apports éducatifs : lecture, vocabulaire

Jeu Attrape-aliens

Attrape les aliens perdus sur la Terre pour les aider à retourner chez eux. Utilise l'objectif de l'appareil photo pour trouver et attraper les aliens, selon le motif qui apparaît sur leur corps.

Apport éducatif : sens de l'observation

Application Coloriage

Cette application permet de colorier une image et de la voir s'animer.

Peinture : touche un pot de peinture pour choisir une couleur. Puis touche une partie de l'image pour la colorier avec cette couleur. Touche l'écran et déplace ton doigt vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les pots de peinture.

Nouveau : pour ouvrir une nouvelle image à colorier.

Icône de l'œil : pour voir l'image en plein écran. Incline la tablette vers le haut, le bas, la droite ou la gauche pour voir ton image s'animer. Touche l'icône de l'appareil photo pour prendre une photo de ton dessin. Tu pourras ensuite voir ta photo dans l'application **Album photo**.

Annuler : pour annuler ta dernière action.

Musique : pour activer ou désactiver la musique de fond.

DESCRIPTION DES APPLICATIONS

Histoires

Touche l'icône **Histoires** pour voir les histoires que tu as téléchargées à partir de l'**Explor@ Park**. Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour voir toutes les histoires téléchargées.

Une histoire est incluse dans la cartouche **3 applis à découvrir !** Reporte-toi au paragraphe précédent pour plus de détails.

Connecte-toi à l'**Explor@ Park** pour acheter et télécharger plus d'histoires. Reporte-toi à la page 22 pour plus de détails.

Jeux

Touche l'icône **Jeux** pour jouer au jeu inclus ou aux jeux téléchargés depuis l'**Explor@ Park**. Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour voir tous les jeux téléchargés.

Le jeu **Attrape-aliens** est inclus dans la cartouche **3 applis à découvrir !** (plus de détails page 10). Le jeu **Le roi des funambules** est accessible directement dans l'application **Jeux**.

Le roi des funambules :

Veux-tu devenir le roi des funambules ? Pour cela, commence à prendre une photo de ton visage pour personnaliser le funambule. Puis incline la tablette vers la droite ou vers la gauche pour garder l'équilibre sur le fil. Fais attention aux obstacles qui pourraient te faire tomber ! Attrape les chaussures ailées ; elles te permettront de courir et de finir plus vite le niveau !

Apport éducatif : coordination main/œil

Connecte-toi à l'**Explor@ Park** pour acheter et télécharger plus de jeux. Reporte-toi à la page 22 pour plus de détails.

Créativité

Débloque l'application **Créativité** en enregistrant ton **Storio 2** sur l'**Explor@ Park**. Pour plus de détails sur la connexion à l'**Explor@ Park**, reporte-toi à la page 22.

Touche l'icône **Créativité** pour faire un dessin ou pour retoucher une photo. Touche un outil sur la droite pour commencer ta création.

Crayons : pour dessiner avec différents crayons colorés.

Pinceaux : pour peindre avec des pinceaux de différentes couleurs.

Stylos magiques : pour dessiner des motifs magiques.

Tampons : pour ajouter des tampons sur ton dessin ou ta photo.

Animations : pour ajouter des animations sur ton dessin ou ta photo.

Gomme : pour effacer une partie de ton dessin. Touche l'icône, puis touche une partie de ton dessin pour l'effacer.

Nouveau fond : pour commencer un nouveau dessin. Tu peux choisir un nouveau fond ou une nouvelle photo à retoucher.

Sauvegarder : pour sauvegarder ton dessin ou ta photo. Tu pourras ensuite voir ta création dans l'application **Album photo**.

Recommencer : pour recommencer ton dessin ou ta photo.

Annuler : pour annuler ta dernière action.

Musique : pour activer ou désactiver la musique de fond.

Note : touche pour revenir au menu des outils.

Appareil photo

Touche l'icône **Appareil photo** pour prendre des photos. Touche la baguette magique pour ajouter une décoration ou un effet à ta photo.

Mode normal : pour prendre une photo sans aucune décoration ni effet.

Cadres : pour prendre une photo dans un cadre.

Tampons : pour ajouter un tampon à ta photo.

Kaléidoscopes : pour prendre une photo à travers un kaléidoscope.

Effets déformants : pour prendre une photo avec un effet déformant.

Miniature : pour voir la dernière photo que tu as prise.

Flèches : pour faire défiler les tampons, les cadres, les kaléidoscopes et les effets déformants.

Détection du visage : pour activer ou désactiver la fonction de détection automatique du visage.

Appareil photo : pour prendre une photo.

Notes :

- tu peux modifier la résolution des photos en sélectionnant **Taille de la photo** dans les **Options**. Davantage d'espace est nécessaire pour des photos en large résolution. Mais certaines tailles de photos ne permettent pas d'ajouter d'effets spéciaux aux photos.
- toutes les photos prises avec l'appareil photo sont stockées dans l'application **Album photo**.

Caméra

Touche l'icône rouge pour commencer un enregistrement. La durée maximale pour un enregistrement est de 5 minutes.

Temps : indique la durée de l'enregistrement en cours.

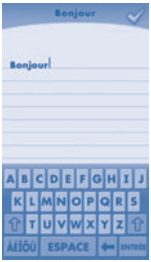
Bouton d'enregistrement : pour commencer ou arrêter un enregistrement.

Miniature : pour voir la vidéo que tu viens d'enregistrer.

Attention : l'enregistrement de vidéos va rapidement remplir la mémoire interne de **Storio 2,** qui est de 2 Go. Il est recommandé d'utiliser une carte SD pour augmenter la mémoire de **Storio 2** ou de connecter régulièrement **Storio 2** à l'**Explor@ Park** pour transférer ses vidéos sur son ordinateur via le **Gestionnaire de fichiers**.

Note : toutes les vidéos prises avec la caméra sont stockées dans l'application **Vidéos**.

Bloc-notes



Touche l'icône **Bloc-notes** pour taper un texte ou voir un texte que tu as déjà tapé. Touche la page à l'écran pour faire apparaître le clavier et commencer à taper.

Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour faire défiler les textes que tu as déjà enregistrés. Pour voir une liste de tous tes textes, touche .

Tu peux enregistrer jusqu'à 100 textes, de 500 caractères au maximum.

Album photo

Touche l'icône **Album photo** pour voir les photos au format jpeg que tu as transférées sur **Storio 2** à partir de l'**Explor@ Park** ainsi que les photos que tu as prises avec l'appareil photo de **Storio 2**. Tu peux augmenter la mémoire de **Storio 2** en insérant une carte SD (non incluse). Connecte **Storio 2** à l'**Explor@ Park** et sélectionne le **Gestionnaire de fichiers** pour transférer des photos. Reporte-toi à la page 22 pour plus de détails.

Album : pour voir une liste de tes photos.
Fond d'écran : pour utiliser cette photo comme fond d'écran.
Précédent : pour afficher la photo précédente.
Lecture : pour faire apparaître les photos dans un diaporama.
Suivant : pour afficher la photo suivante.
Corbeille : pour supprimer la photo affichée.
Appareil photo : pour prendre une nouvelle photo.

Notes :
- Tourne l'appareil photo vers l'intérieur pour prendre une photo de toi-même. Tourne l'appareil photo vers l'extérieur pour prendre une photo de ta famille ou de tes amis.
- Tu peux changer le format de la photo (*portrait* ou *paysage*) en faisant tourner la tablette.

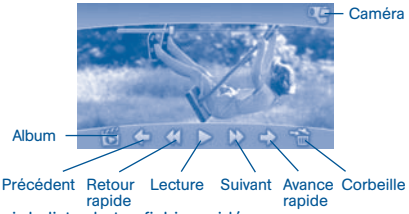
Toutes les photos prises depuis **Kidizoom ou Kidizoom VideoCam** de **VTech®** peuvent être transférées et lues directement sur **Storio 2**.
Les fichiers peuvent être transférés en utilisant une carte SD (non fournie) ou par l'intermédiaire de l'**Explor@ Park**.

Vidéos

Touche l'icône **Vidéos** pour voir les vidéos au format motion jpeg (MJPEG) que tu as transférées sur **Storio 2** à partir de l'**Explor@ Park**, que tu as achetées et téléchargées sur l'**Explor@ Park** ou que tu as prises avec l'application **Caméra**.

Tu peux augmenter la mémoire de **Storio 2** en insérant une carte SD (non incluse).

Connecte **Storio 2** à l'**Explor@ Park** et sélectionne le **Gestionnaire de fichiers** pour transférer des fichiers vidéo. Reporte-toi à la page 22 pour plus de détails.



Album : pour voir la liste de tes fichiers vidéo.

Précédent : pour voir la vidéo précédente.

Retour rapide : pour revenir en arrière dans la vidéo.

Lecture/Pause : pour commencer ou arrêter la lecture de la vidéo.

Avance rapide : pour avancer dans la vidéo.

Suivant : pour voir la vidéo suivante.

Corbeille : pour supprimer le fichier vidéo en cours.

Caméra : pour utiliser la caméra de **Storio 2**.

Toutes les vidéos prises depuis **Kidizoom** ou **Kidizoom VideoCam** de **VTech®** peuvent être transférées et lues directement sur **Storio 2**.

Les fichiers peuvent être transférés en utilisant une carte SD (non fournie) ou par l'intermédiaire de l'**Explor@ Park**.

Musique

Touche l'icône **Musique** pour écouter les fichiers MP3 que tu as transférés sur ton **Storio 2** via l'**Explor@ Park**, ou que tu as achetés et téléchargés sur l'**Explor@ Park**.

Tu peux augmenter la mémoire de **Storio 2** en insérant une carte SD (non incluse).

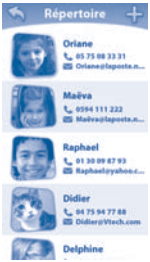
Connecte **Storio 2** à l'**Explor@ Park** et sélectionne le **Gestionnaire de fichiers** pour transférer de la musique. Reporte-toi à la page 22 pour plus de détails.

Calculatrice

Touche l'icône **Calculatrice** pour accéder à cette fonction. Touche les boutons de la calculatrice à l'écran pour entrer tes calculs.

Touche l'icône "CE" pour effacer ce qui apparaît à l'écran. Touche l'icône "C" pour effacer tout ton calcul.

Mes amis



Touche l'icône **Mes amis** pour accéder à ton répertoire d'amis.

Tu peux entrer et enregistrer des tas d'informations sur tes amis. Touche l'écran et déplace ton doigt vers le haut ou vers le bas pour faire défiler la liste de tes amis.

Pour voir ou modifier les informations sur un ami, touche cet ami dans la liste.

Tu peux enregistrer des informations sur un maximum de 20 amis différents.

Date et heure

Horloge Chronomètre Date

Touche l'icône **Date et heure** pour modifier la date et l'heure affichée, ainsi que pour accéder à l'application **Chronomètre**.

Horloge : pour voir ou régler l'heure.

Chronomètre : pour utiliser l'application **Chronomètre**.

Date : pour voir ou régler la date.

Calendrier

Touche l'icône **Calendrier** pour accéder au calendrier.

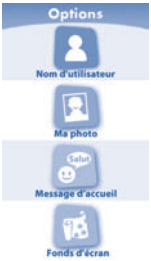
Pour ajouter une image sur une date, touche une image sur la droite de l'écran et déplace-la jusqu'à la date de ton choix.

Pour ajouter une note sur une date, touche cette date puis tape ton texte en utilisant le clavier à l'écran.

Touche pour supprimer une image ou une note.

Tu peux mettre jusqu'à 500 images différentes sur les dates de ton choix !

Options



Touche cette icône pour accéder aux options de **Storio 2** .

Nom d'utilisateur : pour modifier le nom d'utilisateur.

Ma photo : pour prendre une photo ou choisir une image pour se représenter.

Fonds d'écran : pour modifier le fond d'écran du menu principal.

Message d'accueil : pour taper un nouveau texte d'accueil ou enregistrer un nouveau message vocal d'accueil grâce au micro.

Taille de la photo : pour choisir la résolution des photos prises avec l'appareil photo. Une photo au format **Grande** aura une meilleure résolution, mais on ne pourra pas y ajouter d'effets spéciaux.

Utilisation de la mémoire : pour voir la répartition de la mémoire de **Storio 2** selon les applications.

Données des jeux : pour voir les données liées aux cartouches de jeu auxquelles on a joué.

Contrôle parental : pour déterminer les applications dans lesquelles on pourra librement supprimer des données ou pas.

À propos : pour voir la version du logiciel interne de **Storio 2**.

Note : tu peux remettre toutes les options à zéro en tapant « R-E-S-E-T » dans le menu **Nom d'utilisateur**. Attention ! Toutes les données sauvegardées dans la mémoire interne de **Storio 2** seront supprimées. Les données sauvegardées dans une carte SD qui aurait été insérée dans **Storio 2** ne seront pas affectées.

Cartouche de jeu

Touche cette icône lorsqu'une cartouche de jeu est insérée pour accéder à son contenu. Lorsque aucune cartouche de jeu n'est insérée, cette icône apparaît grisée.

Téléchargements

Touche l'icône **Téléchargements** pour accéder au contenu téléchargé depuis l'**Explor@ Park**.

Touche une catégorie en bas de l'écran pour voir le contenu téléchargé dans chaque catégorie.

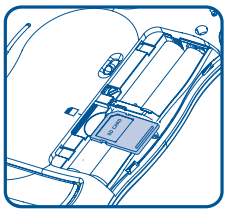
Pour supprimer un élément téléchargé, touche l'icône , puis touche l'élément en question.

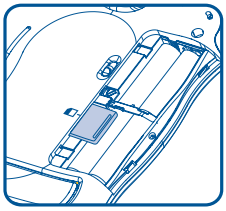
L'icône indique que le contenu est bloqué. Maintiens le bouton enfoncé pendant quelques secondes pour débloquer le contenu.

INSÉRER UNE CARTE SD

Vous pouvez insérer une carte SD (non incluse) dans **Storio 2**, pour augmenter la mémoire disponible de **Storio 2** et enregistrer davantage de contenu.

- S'assurer que le produit est éteint.
- Localiser l'emplacement de la carte SD, au niveau du compartiment à piles.
- Ouvrir le compartiment à piles en faisant coulisser le bouton d'ouverture.
- S'assurer que la carte SD n'est pas verrouillée (protégée en écriture). Insérer la carte SD comme sur les images 3 et 4.
- Replacer le couvercle du compartiment à piles.


3


4

SE CONNECTER À UN ORDINATEUR

Installer l'**Explor@ Park** pour télécharger du contenu additionnel sur **Storio 2**.

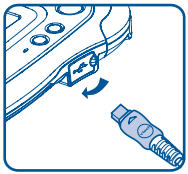
- Insérer le CD d'installation de l'**Explor@ Park** dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.
- Une fenêtre d'accueil va se lancer automatiquement. Si ce n'est pas le cas, double-cliquer sur l'icône de votre CD-ROM dans "Poste de travail".
- Sélectionner **Storio 2** sur la fenêtre d'accueil.
- Cliquer sur "Installer" pour commencer l'installation.

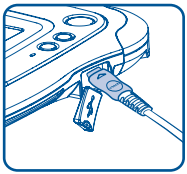
- Suivre les instructions à l'écran pour installer l'**Explor@ Park**.

Note : la version de l'**Explor@ Park** pour **Storio 2** peut également être téléchargée depuis le site Internet www.vtech-jouets.com, rubrique "Téléchargements".

- Insérer une carte SD, comme indiqué au point précédent, s'il est besoin d'augmenter la mémoire de **Storio 2**.
- Mettre en marche **Storio 2**.
- Localiser le port USB sur le côté droit en haut de **Storio 2** et ouvrir le cache en caoutchouc.
- Insérer la plus petite prise du câble USB dans le port USB de **Storio 2**.

- Insérer la plus large prise du câble USB dans le port USB de l'ordinateur. Le port USB porte habituellement le même symbole que sur le cache de **Storio 2**. Voir images 5 et 6 ci-dessous.


5


6

- Après s'être connecté à un ordinateur grâce au câble USB, l'écran de **Storio 2** affiche un écran de Connexion USB (image 7). Pour toute question relative au **Centre de téléchargement**, se référer à l'onglet **Aide** de l'**Explor@ Park**.

7

Notes :

- Pour pouvoir être lus par **Storio 2**, les photos, les vidéos et les fichiers musicaux personnels doivent être transférés de l'ordinateur vers **Storio 2** via l'**Explor@ Park**. Ils ne peuvent pas être lus en étant copiés directement à la racine d'une carte SD.
- Une connexion Internet est nécessaire pour utiliser l'**Explor@ Park**.

LECTEUR VIDÉO

Storio 2 peut lire uniquement les vidéos au format MJPEG. Les autres formats vidéo peuvent être convertis afin d'être compatibles avec **Storio 2**, en utilisant un logiciel spécifique (convertisseur vidéo, non fourni). Pour plus d'informations sur la conversion de fichiers vidéo, entrer « convertisseur de fichiers vidéo » dans un moteur de recherche Internet.

Il peut exister des restrictions légales liées à l'utilisation de fichiers vidéo, de films ou de programmes commerciaux, dont **VTech®** ne peut en aucun cas être tenu pour responsable.

Les utilisateurs ont la responsabilité de respecter la législation sur les droits d'auteur en vigueur dans leur pays.

Les paramètres de format recommandés pour que **Storio 2** puisse lire un fichier vidéo sont les suivants :

Type de fichier	**AVI**
Encodeur vidéo	MJPEG
Format d'affichage	480 x 272
Débit d'image *(frame rate)*	15 fps
Débit binaire *(bitrate)*	2400 kbps
Encodeur audio	PCM
Piste audio *(audio channel)*	Mono
Taux de conversion *(sampling rate)*	22.05 kHz
Taille maximale du fichier	2 Go

Note : ne pas débrancher Storio 2 ou l'ordinateur pendant le transfert des fichiers. Une fois le transfert terminé, éteindre Storio 2. Lorsque Storio 2 n'est pas connecté à un ordinateur, refermer le cache de protection du port USB.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE DE L'ORDINATEUR

Configuration matérielle pour PC

Processeur : Pentium® 4,1 GHz ou supérieur
Mémoire : 256 Mo
Carte graphique : 1024 x 768 de 16 ou 32 bits
Résolution du moniteur : 1024 x 768
USB 1.1 ou supérieur
100 Mo d'espace libre sur le disque dur
Carte son et haut-parleurs compatibles avec Windows®

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE DE L'ORDINATEUR

Logiciels PC compatibles

Les systèmes d'exploitation Microsoft® Windows® XP, Windows Vista® ou Windows® 7

Version 6 ou plus récente d'Internet Explorer®

Adobe® Flash® Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Configuration matérielle pour Macintosh

Un ordinateur Macintosh avec un processeur Intel (1 GHz ou supérieur)

256 Mo de RAM (une mémoire de 512 Mo est recommandée)

100 Mo d'espace libre sur le disque dur

Un port USB est requis

Logiciels Macintosh compatibles

Mac OS X version 10.5, 10.6 ou 10.7

Navigateur Internet Safari version 3.0 ou plus récente.

Adobe® Flash® Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Une connexion à Internet est nécessaire pour accéder aux fonctions de transfert de fichiers, sur PC comme sur Macintosh.

Microsoft®, Windows®, et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation.

Adobe®, le logo Adobe et Flash®, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Intel®, Pentium® et Celeron sont des marques déposées de Intel Corporation ou de sa filiale aux États-Unis et dans d'autres pays.

Mac, Mac OS, Safari sont des marques déposés de Apple Inc, aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

Ce produit n'est ni exploité, ni sponsorisé par Adobe Systems Incorporated, éditeur de Flash.

ENTRETIEN

- Éviter toute exposition prolongée de **Storio 2** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Éviter de faire tomber la tablette. Ne JAMAIS tenter de la démonter.
- Entreposer **Storio 2** dans un endroit sec.

Utilisation des stylets Storio 2

- Exercer une pression raisonnable sur l'écran. Une pression trop forte pourrait l'endommager.
- Ne pas utiliser un stylet s'il est cassé.
- N'utiliser aucun autre stylet qu'un stylet **Storio 2**.
- Remettre le stylet dans le porte-stylet après utilisation.

Nettoyage de l'écran tactile

Si l'écran de **Storio 2** présente des traces de doigt ou des salissures quelconques, vous pouvez le nettoyer avec un chiffon doux.

- Humidifier légèrement le chiffon doux avec un peu d'eau et nettoyer l'écran de **Storio 2**.
- Utiliser un chiffon propre et sec pour sécher l'écran. Répéter les deux étapes une seconde fois si nécessaire.

Nettoyage de la tablette **Storio 2**

- Pour nettoyer **Storio 2**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **Storio 2**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que **Storio 2** est éteint lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu.
Si le problème persiste, contactez le service consommateurs.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Problème	Solution
L'image s'affiche sur l'écran LCD mais le son est inaudible.	Régler le volume sonore à l'aide des boutons situés en bas à droite de **Storio 2**.
	Débrancher le casque.
L'image s'affiche sur l'écran LCD puis disparaît immédiatement.	Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place.
	Appuyer sur le bouton Marche.
	Retirer la cartouche de jeu et s'assurer qu'il n'y a aucun corps étranger dans l'emplacement prévu pour la cartouche.
	Réinsérer la cartouche dans l'emplacement et appuyer sur le bouton Marche.
Rien ne se passe après avoir appuyé sur le bouton Marche.	S'assurer que les piles ont été correctement placées dans le compartiment à piles.
	Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.
Il y a une cartouche insérée mais l'icône **Cartouche de jeu** reste grisée.	Retirer la cartouche de jeu et s'assurer qu'il n'y a aucun corps étranger dans l'emplacement prévu pour la cartouche.
	Réinsérer la cartouche dans l'emplacement et appuyer sur le bouton Marche.
Rien ne se passe lorsque **Storio 2** est connecté à l'ordinateur.	S'assurer que le câble USB est bien branché, aussi bien du côté de **Storio 2** que du côté de l'ordinateur.
	Si la connexion passe par un multi-port USB, connecter **Storio 2** directement à l'ordinateur sans passer par ce multi-port USB.
L'horloge ne reste pas à l'heure.	Remplacer la pile de sauvegarde (se référer au paragraphe correspondant à la page 5 pour plus de détails).
Le calibrage de l'écran est imprécis ou il est impossible de sélectionner une icône à l'écran.	Éteindre **Storio 2**. Puis rallumer **Storio 2** en maintenant enfoncés les boutons , et . Suivre les instructions à l'écran.
Storio 2 ne détecte pas une carte SD.	Formater la carte SD en FAT32.

Si **Storio 2** ne détecte pas une cartouche de jeu insérée, essayer les solutions suivantes :

- Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur).
- Utiliser un coton imbibé d'alcool à brûler ou de produit à vitres pour nettoyer soigneusement l'emplacement au contact de la cartouche.
- Si nécessaire, sécher les parties nettoyées avec un linge propre qui ne bouloche pas.
- Veuillez vous assurer que toutes les parties nettoyées sont bien sèches avant de remettre en place les sources d'énergie.

  Des interférences environnementales, telles que de l'électricité statique ou des transitoires électriques rapides de l'alimentation peuvent provoquer de légers dysfonctionnements de **Storio 2**. Dans certains cas, les paramètres de jeu enregistrés dans **Storio 2** peuvent être perdus. Auquel cas, enlever puis remettre les piles, ou débrancher puis rebrancher l'adaptateur. Si les dysfonctionnements dus à l'électricité statique surviennent pendant le processus de téléchargement, déconnecter le câble USB, supprimer le fichier corrompu, enlever puis remettre les piles, ou débrancher puis rebrancher l'adaptateur. Puis reconnecter le câble USB puis relancer le téléchargement.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

CECI EST UN ACCORD LÉGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIÉTÉ VTECH (CI-APRÈS DÉNOMMÉE « VTECH »), ÉTABLISSANT LES TERMES QUI RÉGISSENT VOTRE UTILISATION DU LOGICIEL POUR STORIO OU EN LIEN AVEC L'APPLICATION DU LOGICIEL (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « LOGICIEL »). LE LOGICIEL INCLUT LES FICHIERS AUDIO POUR LE SYSTÈME STORIO.

L'ACTIVATION, L'UTILISATION, LE TÉLÉCHARGEMENT OU L'INSTALLATION DE CE LOGICIEL VALENT ACCEPTATION DES TERMES DE CE CONTRAT. VOTRE DROIT D'UTILISER LE LOGICIEL EST CONDITIONNÉ À VOTRE ACCORD AVEC LES TERMES DE CE CONTRAT. SI VOUS N'ÊTES PAS DISPOSÉ À RESPECTER LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE, VOUS N'ÊTES PAS EN DROIT D'UTILISER CE LOGICIEL ET VOUS DEVEZ LE RENVOYER RAPIDEMENT À VTECH, OU LE SUPPRIMER.

SI VOUS AVEZ MOINS DE 18 ANS OU ÊTES CONSIDÉRÉ COMME MINEUR DANS VOTRE JURIDICTION, VOUS DEVEZ PRENDRE CONNAISSANCE DES TERMES ET CONDITIONS AVEC VOS PARENTS OU VOTRE TUTEUR (CI-APRÈS CONJOINTEMENT DÉNOMMÉS « PARENTS ») ET ÊTRE SÛR QUE VOS PARENTS COMPRENNENT ET ACCEPTENT EN VOTRE NOM CES TERMES ET CONDITIONS.

LORSQUE CET ACCORD SE RÉFÈRE À « VOUS » OU « VOTRE », CELA INCLUT À LA FOIS LES PARENTS ET LES ENFANTS UTILISATEURS, SAUF LORSQUE L'ENFANT N'A PAS L'ÂGE LÉGAL DE S'ENGAGER CONTRACTUELLEMENT (COMME DANS LE CAS D'UNE TRANSACTION EN COMMERCE ÉLECTRONIQUE), OU DE FOURNIR TOUS LES CONSENTEMENTS NÉCESSAIRES (TELS QUE LE CONSENTEMENT À L'OBTENTION, AU TRAITEMENT OU AU TRANSFERT DE DONNÉES), AUQUEL CAS LE PARENT DE CET ENFANT RECONNAÎT QU'IL AGIT AU NOM DE L'ENFANT POUR S'ENGAGER CONTRACTUELLEMENT ET EST ENTIÈREMENT RESPONSABLE DES ACTES DE SON ENFANT DANS LE CADRE DE SON UTILISATION DU LOGICIEL ET DE SES SERVICES.

1. PROPRIÉTÉ. Le logiciel et tous les documents contenus dans le produit sont détenus par VTECH, ou ses licencieurs, et sont protégés par les droits de reproduction internationaux et autres lois sur la propriété intellectuelle. Le logiciel et les documents ne doivent être utilisés que par vous, en accord avec ce contrat. Le logiciel et les documents sont sous licence, et non vendus. À l'exception de ce qui est spécifiquement exposé ci-après, VTECH et ses licencieurs conservent tous les droits, titres et intérêts, incluant tous les droits de propriété intellectuelle, pour le logiciel et les documents.

2. TERMES DE LA LICENCE. VTECH vous concède, dans la limite des termes et

conditions définis plus loin dans ce contrat, une licence non exclusive, non sous-licenciable et non transférable pour une utilisation non commerciale du logiciel, et pour utiliser les documents de la même manière que le logiciel. Toute modification, actualisation, correction d'erreur, ou autre mise à jour du logiciel fournie par VTECH doit être considérée comme faisant partie du logiciel et son utilisation doit suivre les termes et conditions de ce contrat, sauf si les parties se sont engagées dans un contrat séparé écrit régissant ces modifications, actualisations, corrections d'erreurs, ou autres mises à jour. Le logiciel peut contenir des programmes open source (codes « source libre ») ou d'autres programmes tiers qui impliquent que VTECH vous fournisse certaines notices et certains codes ainsi que les termes de la licence régissant vos droits aux codes open source de ce type. Pour accepter que VTECH vous fournisse ces notices, codes et termes de licence, connectez-vous au site http://www.vtechkids.com/ download/notice/fr_fre

3. RESTRICTIONS DE LA RÉTRO-INGÉNIERIE ET SÉCURITÉ. Sauf dans la mesure où vous y auriez été expressément et sans ambiguïté autorisé par VTECH, ou dans la mesure où de telles restrictions seraient explicitement interdites par la loi, VOUS NE DEVEZ PAS inverser l'ingénierie, décompiler, désassembler, traduire ou tenter de connaître le code source du logiciel, copier, modifier, créer des oeuvres dérivées, distribuer, vendre, assigner, gager, sous-licencier, louer, prêter, exploiter en temps partagé, distribuer ou transférer le logiciel, supprimer le logiciel, altérer ou ajouter des droits d'exploitation, des marques de commerce, des noms de marques, des logos, des notifications, des notations, enfreindre ou falsifier toutes les mesures ou systèmes de sécurité implémentés par VTECH, qui sont destinés à empêcher la copie illégale du logiciel. Toute utilisation de ce type met fin à votre licence d'utilisation du logiciel sans préavis.

4. GARANTIE LIMITÉE. VTECH vous garantit que (sous réserve de votre accord avec les termes définis), pendant une période de 90 jours après l'achat du produit, le logiciel sera substantiellement conforme aux spécifications publiées par VTECH. Votre seul et unique recours sous cette garantie est pour VTECH, à sa convenance, d'effectuer des actions commerciales raisonnables pour corriger toute non-conformité substantielle du logiciel rapportée par écrit à VTECH pendant la période de garantie et de fournir un exemplaire de remplacement du logiciel. La présente garantie ne s'applique pas à toute non-conformité qui serait due à une utilisation du logiciel avec une application ou dans un environnement autres que ceux qui sont recommandés par VTECH, à des modifications du logiciel non effectuées par VTECH ou à l'utilisation de matériels ou de logiciels fournis par un tiers.

VTECH NE GARANTIT PAS QUE LE LOGICIEL NE CONTIENNE AUCUNE ERREUR

OU QU'IL SOIT ADAPTÉ À UN USAGE PARTICULIER. VTECH NE GARANTIT RIEN DE PLUS QUE CE QUI A ÉTÉ DÉFINI CI-AVANT ET REJETTE TOUTE AUTRE GARANTIE, QU'ELLE SOIT EXPRESSE, IMPLICITE OU RÉGLEMENTAIRE, CONCERNANT LE LOGICIEL OU LES DOCUMENTS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE LA QUALITÉ MARCHANDE, L'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER ET L'ABSENCE DE CONTREFAÇON. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN CONSEIL, QU'ILS SOIENT ÉCRITS OU ORAUX, DONNÉS PAR VTECH, SES REVENDEURS, AGENTS OU EMPLOYÉS NE CONSTITUENT UNE GARANTIE.

5. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ. En aucun cas VTECH ne peut être tenu pour responsable de toute perte de bénéfice, inexactitude ou altération de données, coûts de remplacements de biens ou de matériels ou de tout dommage consécutif, particulier, accidentel ou indirect résultant de votre utilisation ou de votre incapacité à utiliser le téléchargement du logiciel ou les documents, même si VTECH avait connaissance ou aurait dû avoir connaissance de l'éventualité de tels dommages, et nonobstant tout échec de l'objet essentiel de tout recours limité indiqué dans les présentes. Vous acceptez le fait qu'en aucun cas la responsabilité globale de VTECH énoncée aux présentes ou liée à votre utilisation du logiciel ou des documents ne pourra excéder le montant d'argent payé par vous pour le produit et/ou pour le logiciel.

6. RÉSILIATION. Cet accord de licence sera automatiquement résilié en cas de non-respect d'un quelconque terme de l'accord. Aucun préavis ne sera exigé de VTECH pour procéder à cette résiliation.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

2012 © VTech
Imprimé en Chine
91-002732-003 FR